



Teias narrativas: Aracne, Anansi e o Homem-Aranha

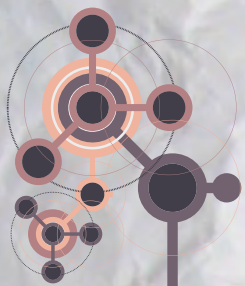
Narrative webs: Aracne, Anansi and Spiderman

Telas narrativas: Aracne, Anansi y el Hombre Araña



José Carlos Sebe Bom Meihy

- Professor titular, livre-docente e doutor em História Social pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP)
- Graduado em História pela Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras de Taubaté, SP
- Professor titular aposentado do Departamento de História da USP
- Coordenador do Núcleo de Estudos em História Oral (Neho-USP) da FFLCH-USP
- Professor do Programa de Pós-graduação em Letras e Ciências Humanas da Unigranrio, Duque de Caxias, RJ
- Pioneiro nos estudos de história oral no Brasil e um dos idealizadores da Associação Brasileira de História Oral (ABHO)
- Especialista em História Oral, desenvolvendo pesquisas sobre narrativas de brasileiros fora do Brasil
- Autor de vários livros sobre história oral, entre os quais História oral: como fazer, como pensar e Guia prático de história oral, ambos pela Contexto
- E-mail: jcarlosbm@hotmail.com



Resumo

No espaço desta reflexão buscou-se retrair um arco que valoriza a gênese de três narrativas em seus berços e as tramas comuns que justificam suas retomadas agora, no mundo globalizado. Relativiza-se, pois, o exame dos percursos mediadores e, em troca, valoriza-se a aproximação inquestionável das três lendas: uma grega; outra africana; e mais uma anglo saxônica. Todas tratam de aranhas, teias e fios narrativos. Cuidam também de identificar o significado da trama aracnídea no próprio enredo ou como o contar a história faz parte da própria narrativa.

PALAVRAS-CHAVE: HISTÓRIA ORAL • NARRATIVAS • TRADIÇÃO ORAL • MITOS • TRAMA • ARACNE • ANANSI • HOMEM-ARANHA.

Abstract

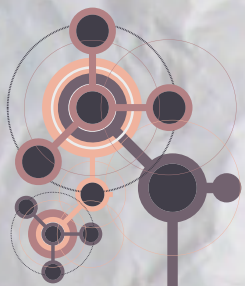
In the space of this reflection it was sought to retrace an arch that values the geneses of three narratives in their berths and the common plots that justify their resumption currently, in the globalized world. Thus one revitalizes the examination of the mediating routes and, in exchange, one values the unquestionable similarity of three legends: a Greek one; another African one; and an Anglo-Saxon one. All of them concern spiders, webs and narrative threads. They also address the identification of the meaning of the spider web in the plot itself, or how the telling of the story is part of the actual narrative.

KEYWORDS: VERBAL HISTORY • NARRATIVES • VERBAL TRADITION • MYTHS • PLOT • ARACNE • ANANSI • SPIDERMAN.

Resumen

En esta reflexión se buscó trazar nuevamente un arco que valoriza el génesis de tres narrativas en sus orígenes y tramas comunes que justifican su repensar en este mundo globalizado. Se relativiza así el examen de las sendas mediadoras y, en cambio, se valoriza la aproximación incuestionable de las tres leyendas: una griega; otra africana; y más una anglosajona. Todas tratan de arañas, telas e hilos narrativos. Cuidan también de identificar el significado de la trama arácnida en el mismo enredo o como el contar la historia hace parte de la propia narrativa.

PALABRAS CLAVES: HISTORIA ORAL • NARRATIVAS • TRADICIÓN ORAL • MITOS • TRAMA • ARACNE • ANANSI • HOMBRE ARAÑA.



*Continuarás a tecer os mais belos bordados.
Atena para Aracne*

*Histórias são teias conectadas fio a fio. E você deve seguir cada história
até o centro, porque o centro é o final. Cada pessoa é um fio da história..*
Neil Gaiman

*Existem dois tipos de segredos: os nossos e os que estão escondidos.
O espetacular Homem-Aranha*

A favor ou contra, o mundo globalizado inegavelmente estreita caminhos¹. Por meio de mecanismos espertos que interligam espaços e valendo-se da parafernália eletrônica que dinamiza as comunicações, o acesso às fontes informativas torna-se veloz, fácil, provocante e, assim, favorece abordagens de temas que também se removem na lógica do *tempo presente*². Entre os atalhos abertos para investidas, uma via importante se constitui por meio de inventários atentos aos mitos identificados em cada cultura, pois, afinal, teriam estas bases fundamentos comuns? Além do arrolamento de tais manifestações, como vê-las em conjunto ou interligadas? E que dizer de suas atualizações perfazendo o caminho da invenção popular à ficção científica³? Sob que ótica contemplá-los: do conhecimento, do saber, da mera diversão ou entretenimento?

Por certo, na atualidade as tradições são retomadas com vigor e se posicionam como forma de reflexão sobre a modernidade. Tradição e/ou modernidade são temas contemporâneos expressivos e o exame de um polo exige a presença do outro, como faces da mesma moeda que, aliás, negocia o vigor do *ethos* social de cada grupo⁴. Essa premissa se abre para demandas de processos comparativos que encantam os exegetas das culturas em geral e de suas particularidades representadas na atualidade. Ainda que sempre vistos isoladamente, nota-se afinidade entre eles e isso inquieta quantos buscam entrelaçamentos. Tal procedimento exige em primeiro lugar a qualificação do *lugar narrativo*, entendido aqui como polo gerador de matrizes que se constituem como base da *memória coletiva*⁵. A construção de identidades e a requalificação de comunidades no mundo contemporâneo, cada vez mais, buscam raízes que extrapolam os limites da objetividade histórica e de sua fundamentação documental. Frente a essa questão, uma leva de possibilidades envolve quantos atentam para os argumentos contidos em narrativas que se expressam nos contos, nas lendas e nos mitos antigos. A questão central que se apresenta tem, portanto, como ponto de partida o fundamento metafórico, elaborado no pretérito distante, repontado hoje e presente em diversas realidades. Sobretudo, pensa-se no fundamento moral dessas narrativas e em suas origens e presenças atuais.

Rios de tinta foram gastos distinguindo as formas diferenciadas entre as dicções da oralidade e da grafia, bem como de suas representações iconográficas. Portanto, no espaço desta reflexão buscou-se retrair um arco que valoriza a gênese de três narrativas em seus berços e as tramas comuns que justificam suas retomadas agora, no mundo globalizado. Relativiza-se, pois, o exame dos percursos mediadores e, em troca, valoriza-se a aproximação inquestionável das três lendas: uma grega; outra africana; e mais uma anglo saxônica. Todas tratam de aranhas, teias e fios narrativos. Cuidam também de identificar o significado da trama aracnídea no próprio enredo ou como o contar a história faz parte da própria narrativa.

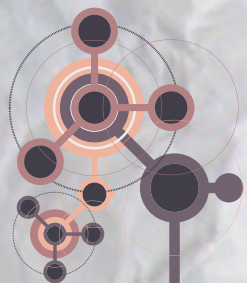
1 A fundamentação conceitual deste artigo deriva das leituras articuladas de Zygmunt Bauman, em particular das seguintes obras, relacionadas nas referências finais: *Globalização: as consequências humanas* (1998); *Tempos líquidos* (2006); e *Ensaio sobre o conceito de cultura* (2012).

2 Ver: François Bédarida (1993); e Marieta de Moraes Ferreira (2000), que analisam as potencialidades e os limites do assunto.

3 Ver: Prigogine; Stengers (1992).

4 Acata-se o conceito de *ethos* de Ekehhard Eggs (2005, p. 29-56).

5 Para Maurice Halbwachs (1990, p. 82), *memória coletiva* é um conjunto de lembranças derivadas de pactos construídos socialmente e que transmitidos por gerações, se referenciam a um corpo de pressupostos que transcendem aos indivíduos. Enfatiza-se nesse processo a função familiar, grupal, social, da transmissão da memória.



Começamos pela resistência das tramas que insistem na ousadia e nos atos heroicos de cunho salvacionista. As três histórias, apesar de remessas ao mundo fantástico, se expressam de maneiras diversas dizendo algo à sociedade contemporânea que as “reescreve”. A grega passou do oral para o escrito; a africana/ganesa permanece transmitida oralmente e o “homem-aranha” sobrevive graças principalmente ao cinema e ao destino dado à leitura de jovens e interessados em aventuras. Surpreendente é que todas as histórias são atualizadas de diferentes maneiras, como se a teia narrativa se repetisse ou continuasse. Adentrar o cerne explicativo das afinidades dos três casos implica partir da sutil diferença entre *conhecimento* e *saber*, pois, na questionável disputa proposta pela cultura ocidental, o que se constituiu em conhecimento se assenta na escrita e assim prevalece, com prestígio, sobre o oral e mesmo o imagético, sempre rebaixando seus fundamentos. Por evidente, fala-se também de abrangência e do consumo de tais artefatos culturais, pois isso explica os diversos caminhos de sobrevivência de caos que afinal se constituem com os mesmos ingredientes: aranhas, teias, narrativas.

CONHECIMENTO, SABER, FICÇÃO

Assume-se que conhecimento é algo racional, metodologicamente constituído por integrar um circuito cumulativo de informações e fundamentos, fontes e indícios “prováveis”. O conhecimento então se aproxima do que chamamos de ciência e implica, em sua estruturação, métodos, técnicas, revisões e crítica. Mas isso não é tudo quando se pensa no acesso à cultura formal e em sua transformação em entretenimento. Fala-se também de sabedoria, de lições que por meio da valorização da *cultura griô* recobra espaço na consideração geral. Remete-se também ao consumo dessas tradições como *diversão*. A sabedoria se fundamenta na essência emocional, deriva da experiência empírica e se expressa na prática da vida posta à prova. Tradições nativas de regiões pobres, desconhecidas ou afastadas, na raiz alheias às modernidades, provam ter alicerces próprios e o reconhecimento desses outros patamares explicativos daqueles contextos passa exigir aceitações.

Pode-se, pois, contrapor conhecimento e sabedoria e pensar que, estabelecidas as próprias lógicas, uma pode se reconhecer na outra ou interagir com ela e ambas exibirem faces divertidas. Imagina-se a virtude decorrente de trocas de informações e de complementaridade que, no entanto, exigem consideração de suas autenticidades. No mundo capitalista, moderno, maquinado e eletronicamente interligado, o lugar do conhecimento ganha espaço dominante. Em nome da ciência é feito tudo, como se os projetos apenas vigorassem em função de cálculos exatos, da aplicação de regras da física, química ou matemática. Esse tipo de procedimento vencedor, muitas vezes, sufoca as vozes locais e até silencia interpretações mais criativas. Outra consequência é a interdição do reconhecimento de bases da sabedoria popular⁶.

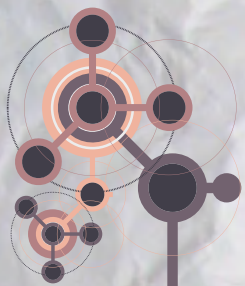
Deixemos, contudo, o exclusivismo da reflexão sociológica sobre a formação de “um mundo de letrados”, de um lado, e de iletrados, de outro, e consideremos a perenidade da transmissão de tais referenciais.⁷ Mergulhemos nos argumentos no enalço de suas contextualizações, pois estamos avançando no século XXI e é inegável a abrangência planetária que cobre todos os espaços e permite acessos às situações que cabem no processo formativo de uma memória coletiva planetária. Recupera-se a promessa da plenitude de uma “aldeia global”, como sonhou McLuhan⁸.

Como toque de magia, a eletrônica abrange tudo e todos com seu beijo às vezes tolo e alienante, mas sempre consequente. Entre tantos, um autor merece cuidado analítico no espaço desta apresentação: Walter Ong. Remeto-me ao africanista

6 Uma das possíveis explicações para as constantes remessas dessas histórias para a ficção literária ou para o gosto juvenil decorre exatamente da pouca respeitabilidade que se dá aos fundamentos mitológicos, que, contudo, têm sido bem aproveitado por autores dessa área.

7 Paolo Jedlowski (2001, p. 29-44) explora aspectos importantes sobre a transmissão e apreensão de tradições na vida contemporânea.

8 “Aldeia global” é termo criado pelo canadense Marshall McLuhan para indicar o impacto das novas tecnologias eletrônicas e a capacidade de comunicação avançada, interligando todo o planeta. Essa expressão está expressa em duas de suas obras mais importantes: *A galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico* (1972); e *Os meios de comunicação como extensão do homem* (1998).



comprometido com o reconhecimento da *oralidade* como mecanismo de sobrevivência de povos inteiros que ainda não mereceram reconhecimento e respeito⁹. Essa referência se veste de significado à medida que permite ver que, seja qual for o mecanismo mediador da transmissão de narrativas, o caráter moral ou fundamento ético de sua gênese transparece.

Ong (1987) diz que há dois tipos de oralidades a serem consideradas. A denominada *oralidade primária* – dos poucos grupos reclusos em suas próprias culturas, isolados geograficamente, sem contato com a *chamada civilização*; e a *oralidade secundária* – aquela de segmentos que tiveram experiências, em diferentes graus de exposição, com os variados meios de comunicação, mas principalmente com a escrita e com os aparelhos eletrônicos. No primeiro caso, sob a dominância do “*modo de pensar oral*” a relação da palavra com a ação é mais íntima e demanda afinidades com o cosmo mágico e explicativo de condições sempre próximas do sagrado. Essa oralidade se inscreve em uma “*cultura oral*”, que é mais emocionalmente gregária do que racionalmente analítica. No caso da oralidade, a transmissão se expressa pelas fórmulas repetidas de provérbios, epítetos, frases feitas, lugares comuns, recursos de regra refutados pelo “conhecimento”. É lógico que, não se desprezam temas ligados à relação do conhecimento e que afetam a manipulação ou a alienação, mas no espaço desta reflexão interessa a identidade das formas genéticas das narrativas afins.

TRÊS CASOS, QUANTAS MATRIZES?

A proposta central destas reflexões é mostrar a inescapabilidade e a perenidade das *contações* a partir da persistência de três mitos construídos segundo a ideia de fiadas por seres portadores de histórias. Na realidade esses casos tratam de personagens que tecem a história usando a trama das aranhas em seus próprios contares. Como personagens da história, eles “se contam”, narrando a importância de suas presenças sociais. Vamos a elas.

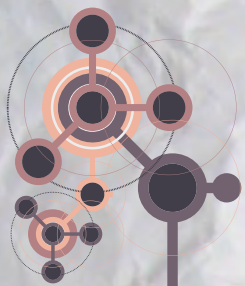
Consideremos como pressuposto, desde logo, a força do vocábulo “narrativa”, ligado ao eterno ato de contar, pois foi assim que se brotaram dizeres e palavras ligadas às aranhas em suas teias. Em dilatadas expressões, a narrativa é sempre fermentada por exageros e metáforas como estas, entre outras: quem conta um conto aumenta um ponto; ponto por ponto; juntar os pontos; fio narrativo; tecido; conversa fiada; emaranhado; trama; tessitura; tecido; cerzir; rede; costura; bordar; alinhar; articular; perder a linha; amarrar os fatos; laços; pontos cruzados.

Aracne

Começamos pelo mito de Aracne, que, além de ser a lenda mais divulgada, serve para propor o significado matriz de uma *teia narrativa*. É fácil se enfeitiçar pela lenda da fiadeira Aracne, jovem tecelã que teria vivido na Lídia, região da Grécia. Conta a fábula que a moça, filha de bom tecelão, ganhara reputação na arte de tecer com linhas de seda e lã. Vaidosa, a artesã reputada na comunidade esquecera que os dons seriam dados pelas divindades e assim desprezou Atena, deusa da sabedoria.

A arrogância de Aracne fora tanta que num ato de desvario desafiou a filha de Zeus a um torneio para ver quem melhor trabalhava com os fios. A jovem produziu um maravilhoso tapete com tema instigante, pois falava das fraquezas do pai em seus desvios amorosos. Além do assunto, a perfeição da obra foi tanta que se equiparava à da divindade. Irada, Atena teria destruído o tapete da moça e, além de estraçalha-lo, a feriu com maldições consquentes, transformando-a em uma aranha. Desiludida, Aracne tentou suicídio com os fios que usava para bordar.

⁹ Walter Ong (1987) analisa a presença da cultura oral sob a perspectiva das mudanças psicológicas e das formas de expressão ocorridas depois do aparecimento da imprensa. Em várias passagens aponta o significado da oralidade nos estudos linguísticos, depois dos anos 1960, sob o impacto dos avanços da tecnologia.



Apiedada, contudo, Atena resolveu perdoar a rival supondo que ela errara, mas fora de tal forma perfeita na imitação da deusa que mereceria clemência. Em vez de matá-la, num gesto de generosidade, Aracne foi execrada do mundo dos vivos. A maldição, porém, se perpetuou na construção de teias perfeitas que através dos tempos marcariam a vida dos aracnídeos. A *contação* de histórias, como a própria narrativa, seria missão de quantos tecem saberes consubstanciados no ato de fabular. Desdobramento natural da força dessa lenda, a literatura tem sido prolífera em adaptações que atualizam a força da narrativa original¹⁰.

Anansi

A lenda de raiz africana, além de linda, é instigante. Tudo teria começado num tempo em que não existiam histórias no mundo. Os habitantes viveriam sem passado, sem ter o que contar. Apenas Nyame, dono do céu, as tinha todas e progressivamente tornava-se insuportável viver na terra sem enredos¹¹. Kwaku Ananse, também conhecido como Anansi, um homem-aranha, preocupado com o caso, se propôs comprar as histórias de Nyame para encantar seu povo que vivia apático, sem emoções. Esperto, teceu uma longa teia de prata, com fios finos e fortes, que o levava até o infinito. Ao chegar, ouviu de Nyame que o preço lhe era custoso, pois queria os seguintes brindes: um leopardo feroz, Osebo, bicho esfomeado e assassino; Mmboro, os marimbondos de fogo; Moatia, a fada invisível que rondava florestas. Sem pestanejar, Anansi aceitou e disse que ainda daria como paga Iansiyá, sua própria mãe. Tudo pelas histórias guardadas no céu.

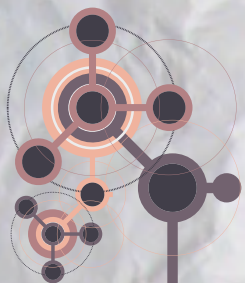
A determinação do homem-aranha Anansi era tamanha que imediatamente desceu por sua teia e foi para a selva. Ao se encontrar com o terrível leopardo, vendo que este avançava para comê-lo, propôs um jogo, dizendo que um amarraria o outro e que o mais rápido ganharia. Ao amarrar Osebo, Anansi o prendeu, garantindo que amarrado daquele jeito iria até o céu ver Nyame, o deus das histórias. A curiosidade o fez refém na teia.

Com os marimbondos de fogo, Anansi se valeu de outro artifício: pegou uma cabaça, fez um orifício e com ela escondida, valendo-se de uma folha de bananeira, usou-a como condutora de água colhida da chuva. Ao chegar à árvore onde estavam os marimbondos, fez respingar a água e, como se fosse salvá-los, mostrou a cabaça, a fim de não molhar suas asas. Gratos, os Mmboro obedeceram e nem perceberam que a cabaça era armadilha.

Em seguida, Anansi fez um linda boneca de madeira e a besuntou de cola, deixando-a na clareira em que as fadas dançavam em noites estreladas. Ao lado da boneca colocou um prato com inhame assado, amarrando-o numa das mãos do boneco. Quando as fadas chegaram, Moatia, a tal invisível, se encantou com a figura falsa e, faminta, perguntou se podia comer o inhame assado. Anansi, que se escondera atrás da boneca, a fez sacudir a cabeça, confirmando que sim. Depois de saborear o quitute, a fada agradeceu, mas, sem ter resposta da boneca ficou irritada. Brava, disse que, se não houvesse resposta ao agradecimento, daria uma bofetada na boneca; e, zangada, o fez, ficando sua mão grudada. Ao tentar retirá-la com a outra mão, também esta se colou e assim também aconteceu com seus pés. Ao vê-la daquele jeito, Anansi apareceu e a levou, junto com Osebo e os Mmboro, pela teia refeita. Antes, porém, passou pela casa da mãe, convidando-a para também ir, pois sabia que ela o repreenderia pelos métodos usados. Foi assim que o mundo ganhou histórias.

¹⁰ Uma das expressões mais vibrantes dessa tendência é a obra intitulada *O ladrão de raios*, de Rick Riordan (2008). Na história, que atualiza os mitos gregos para o ambiente de Nova York no século XXI, o rapaz se descobre semideus, filho de Poseidon com uma humana. O livro se constituiu em um dos maiores sucessos da história recente, tendo vendido mais de 1,2 milhões de exemplares em quatro anos. Nele, os filhos de Aracne se vingam dos filhos de Atena, podendo encontrá-los a quilômetros de distância.

¹¹ Ver Anansi, em Portal dos mitos (2013).



Esta lenda de matriz oral, das mais conhecidas do entorno da África ganesa, também ganhou versão atualizada. O livro *Os filhos de Anansi*, de Neil Gaiman (2012), retoma a velha história ao relatar a vida de Charlie, um jovem norte-americano que decide morar em Londres, onde pode exercer a vida simples de contador. Ao decidir se casar com Rosie, esta o convence a ligar para a família na Flórida e descobre que o pai acabara de morrer. Sob pressão, ele voa para o enterro do pai e descobre que tem mais um irmão, Spider, que detinha poderes estranhos, herdados do pai, que seria Anansi, o tal deus detentor das histórias do mundo. Ao se contatar com o irmão, uma série incrível de histórias passam a acontecer.

O Homem-Aranha

O Homem-Aranha é um super-herói moderno, sucesso da empresa Marvel Comics, especializada em história em quadrinhos e argumentos para cinema. Criado na raiz dos anos 1960, em plena contracultura, o personagem situa-se entre os mais populares da produção cultural de massa contemporânea¹². Essa ficção moderna, que também é vendida em outras mídias, como jogos eletrônicos, se baseia na existência de um acanhado jovem, Peter Benjamin Parker, nova-iorquino, órfão, criado por uma tia doente e um bondoso tio, Ben, no bairro de Queens. A despeito das dificuldades, o rapaz era bastante estudioso e por dever frequentava o laboratório da escola, onde certa feita foi picado por uma aranha geneticamente mudada, que teria se tornado venenosa pela exposição a um experimento de radioatividade. Os efeitos da mordida da aranha provocaram no moço mutações que afetaram seu metabolismo, dotando-o de uma sensibilidade identificada nas aranhas da espécie que o atingiu.

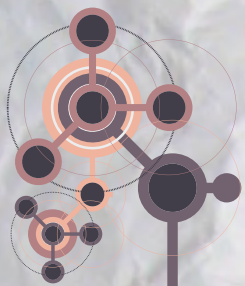
O fato que marca esta descoberta se deu quando ele foi encurralado por um carro e então pulou acima do possível e grudou em uma parede alta de um edifício e o escala até o teto. Descoberto seu poder sensorial, resolveu que usaria aquilo para ganhar dinheiro. A estratégia de sobrevivência ia bem, até que um dia ele pressentiu que um ladrão ia fugir da cadeia, mas nada faz. Por fatalidade, o criminoso acaba por matar o tio e então ele se vê tomado por um sentimento de culpa e resolve aplicar seus poderes para salvar pobres e desprotegidos. Guardando segredo de suas características, o Homem-Aranha se transforma na grande esperança da cidade e assim se torna respeitado, de maneira a transformar o medo da população em apreço pela aparência de aranha.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O caso de Aracne foi revelado ao mundo pela mitologia grega e não é raro ver versões que metaforizam a história e a “presentificam”, adaptam para hoje num sentido moral. A força da cultura helênica possibilitou um caminho natural para a passagem do oral para a escrita e assim, como outras fábulas mitológicas, a aranha e sua teia se tornaram referências que se desdobram para o cinema, a arte, o teatro e até jogos eletrônicos. O caso do conto ganês, pouco conhecido entre nós, agora passa a compor retomadas de referências a estudos sobre oralidade, cultura africana e até literatura oral. O caso do Homem-Aranha, é indicativo da pervivência do mesmo princípio mágico que se vale da narrativa como forma de atualizar mitos que se projetam na cidade-símbolo da modernidade, Nova York.

Revelador isso, diga-se, mas, mais do que distinguir a recepção das três histórias sobre *teias narrativas*, cabe considerar os saberes inscritos na construção e transmissão destas lendas. A identidade dos detalhes também interessa como prova da relevância das narrativas em diferentes contextos. Levando em conta a questão do lugar-matriz das lendas,

¹² No Brasil a série de histórias do Homem-Aranha pode ser encontrada na Editora Marvel. Veja-se, por exemplo, O espetacular Homem-Aranha, em <<http://omelete.uol.com.br/homem-aranha-amazing-spider-man/>>. Acesso em: 12/03 /2014.



nota-se que independentemente do meio, a evocação do mito ligado ao ato de tecer rede serve como argumento para sustentar a perenidade da *contação*.

O que se aprende com essas lendas ou mitos? Em primeiro lugar que, mais do que fundamento comum, os supostos narrativos dependem de lições de cunho moral e isto tão antigo como universal. Por certo a reflexão sobre a retomada de uma memória coletiva ligada à necessidade das narrativas não é fato menor. Em continuidade, é de se notar que a evocação de um universo fantástico serve para metaforizar a relação entre o real e o imaginário, indicando que o conhecimento ou o saber não são incompatíveis, à medida que um integra o outro e ambos servem de base para a ficção. A clareza de que a racionalidade, ao reconhecer os processos narrativos lendários, transformando-os em documento, ficção escrita, história, filme, se abre para a busca subjetiva das ciências, remete ao eterno retorno das histórias que tanto pervivem na oralidade, na escrita ou na imagem. Um dos méritos da comunicação moderna, portanto, reedifica a precariedade dos seres humanos, que precisam de história e histórias para se entenderem. As narrativas sobre aranhas e teias estão aí para instigar novas versões.

REFERÊNCIAS

AMOSSY, Ruth (Org). *Imagens de si no discurso: a construção do ethos*. São Paulo: Contexto, 2005.

BAUMAN, Zygmunt. *Globalização: as consequências humanas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

_____. *Tempos líquidos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2006.

_____. *Ensaio sobre o conceito de cultura*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2012.

BÉDARIDA, François. *Temps présent et présence de l'histoire*. In: *Écrire l'histoire du temps présent*. Paris: CNRS, 1993.

EGGS, Ekehard. Convicção e pragmática moderna. In: AMOSSY, Ruth (Org.). *Imagens de si no discurso: a construção do ethos*. Trad. de Dilson Ferreira da Cruz; Fabiana Komesu; Sírío Possenti. São Paulo: Contexto, 2005. p. 29-56.

FERREIRA, Marieta de Moraes. *História do tempo presente: desafios*. Petrópolis: Vozes, 2000.

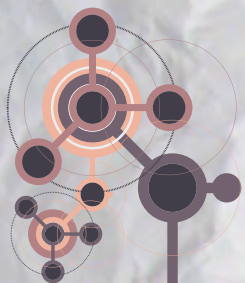
GRANDO, Giselle B. Redes formais e informais por um diálogo interno mais eficaz. In: MARCHIORI, Marlene (Org.). *Faces da cultura e da comunicação organizacional*. São Caetano do Sul, SP: Difusão Editora, 2008.

GAIMAN, Neil. *Os filhos de Anansi*. São Paulo: Editora Conrad, 2012.

HALBWACHS, Maurice. *Memória coletiva*. São Paulo: Editora Vertice, 1990.

JEDLOWSKI, Paolo. Memory and sociology: theoris and issues. *Time and Society*, Thousand Oaks, v. 10. n. 1, p. 29-44., 2001.

McLUHAN, Marshall. *A galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico*. São Paulo: Editora Nacional / Editora da USP (1972).



_____. *Os meios de comunicação como extensão do homem*. São Paulo: Editora Cultrix, 1998.

ONG, Walter. *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*. México: Fondo de Cultura Económica, 1987.

PORTAL DOS MITOS. Anansi. 17 jan. 2013. Disponível em: <<http://portal-dos-mitos.blogspot.com.br/2013/01/anansi.html>>. Acesso em: 23/04/2012.

PRIGOGINE, Ilya; STENGERS, Isabelle. *Entre o tempo e a eternidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

RIORDAN, Rick. *O ladrão de raios*. Vol. 1 da série "Percy Jackson e os olímpianos". Rio de Janeiro: Intrínseca Editora, 2008.

Artigo recebido em 30.06.2014 e aprovado em 02.07.2014.